#SAYPOURLISPOR

MAI 2016 - N°2

LE FANZINE DE LORRAINE E-SPORT

PRODIGY THE GAME

Eleadrie attend ce jeu, il vous explique pourquoi.

TROLL VS RAGE

Notre petite compilation des trolls et rages de Rocket League **pour vous !**

LIRE OU JOUER ?

Zombule nous montre que les deux univers ne sont pas si éloignés...

L'INTERVIEW !

Marcadet met à l'honneur les acteurs du «Game Game»

HOROSCOPE DU GAMER

Que vous réserve l'avenir du gaming ?

ATTENTION
-
Qualité des articles non garantie
-



Rester authentique

L'e-sport est sur la voie de la reconnaissance dans notre bel hexagone. Certains trouveront cette voie enthousiasmante, d'autres grinceront des dents à l'idée même d'une certaine institutionnalisation de la pratique. Notre association elle-même n'échappe pas au débat d'idées, et nous vous invitons d'ailleurs à être nombreux à vous exprimer sur la question. Lorraine E-Sport est fière d'avoir été auditionnée par les parlementaires en charge du rapport, et continuera à apporter sa pierre à l'édifice vidéoludique et e-sportif, notamment via sa participation au cluster East Games qui a récemment vu le jour à TCRM-Blida.

De nombreux projets se montent encore pour 2016, et nous sommes heureux de vous annoncer que nous lançons un tournoi King of the Hill sur League of Legends ; vous aurez bientôt toutes les infos sur ce tournoi qui s'annonce déjà mémorable. De même, après Metz, Epinal ou Nancy, nous serons très bientôt présents en Meuse pour un joli projet de tournoi ; nous vous tiendrons informés, bien évidemment.

Lorraine E-Sport, c'est aussi et surtout de la convivialité, de la déconne, de la grivoiserie parfois. Celles et ceux qui fréquentent notre Discord peuvent en témoigner. C'est, quelque part, un peu notre identité ; se prendre trop au sérieux, ce n'est pas pour nous. Et ce fanzine ne fait pas exception, vous allez le constater.

Bonne lecture à tous !

E-Sportivement,
Maximus, présidoux
et toute l'équipe de Lorraine E-Sport

PROD

A NEW TACTICAL RPG PL

L'EQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Développeur indépendant **Hanakai studio**, basé à Paris en France, a été fondée par le célèbre **Jean Bey** (modeleur de figurine) Hanakai Studio débute avec le jeu **Prodigy** qui apporte **une nouvelle expérience de RPG tactique**, permettant aux joueurs **d'interagir avec le jeu comme jamais auparavant**.

UN FINANCEMENT PARTICIPATIF

C'est à travers le site **Kickstarter.com** que le projet Prodigy a pu voir le jour **le 3 mai 2014** (fin de la campagne de financement) aprés déjà prêt de **2 ans devellopement** .
Sur un objectif de **100 000 $**, **212 194 $ USD ont été collectés grâce à 1 208 contributeurs**.
Il est également intéressant de savoir que le projet a été **financé à 50% en l'espace d'une seule journée !**

«PRODIGY» C'EST QUOI ?

Prodigy est un RPG tactique au **tour par tour**, avec des **figurines de haute qualité pour PC**.
Le joueur manipule des objets magiques pour des **batailles multijoueurs épiques** et suivre une **campagne solo héroïque**.
Le gameplay de Prodigy se concentre sur **combats en équipe** sur une carte physique ainsi que des **combats 1v1 rapide**.
Prodigy est une nouvelle façon de jouer sans clavier, souris ou joypad.



DIGY®

AYED WITH FIGURINES!

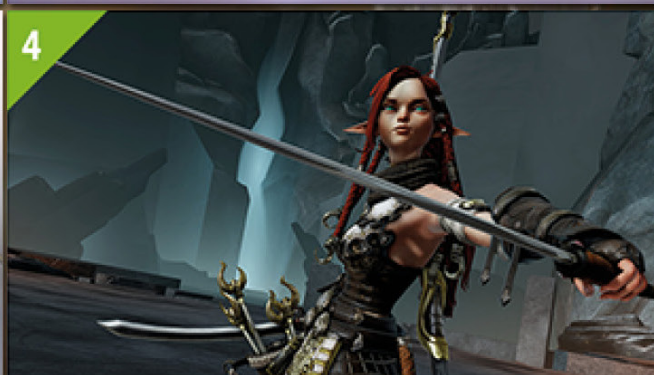


COMMENT ÇA MARCHE ?









1. Utilise ton **Symbole de pouvoir** pour accéder à une histoire unique et ton profil
2. Place tes figurines sur le plateau et elles seront identifiées immédiatement
3. Utilise tes «**Cartes Arcana**» pour donner tes ordres
4. Et attaque ton adversaire sans pitié !



LE GAMEPLAY

Interaction de base

Les combats sont au tour par tour et entre deux équipes opposées (PvP ou PvE). Le plateau est de votre côté du champ de bataille, où les figurines de votre compagnie sont placées. Du côté de l'adversaire elle sont affichées à l'écran. **Ce placement crée une situation de RPG classique, où les deux équipes adverses se font face**.



Pendant votre tour, vous pouvez **déplacer votre personnage librement sur la carte** (pas de points d'action ou tout autre système de ce genre) et terminer votre tour en utilisant des cartes Arcana pour effectuer une action, par exemple. attaquer l'ennemi. L'action est validé lorsque vous placez la carte(s) sur le plateau.



Attaques spéciales

Chaque personnage a ses propres c**ompétences particulières et uniques**.

Vous pouvez déclencher ces compétences spéciales avec une c**ombinaison spécifique de cartes Arcana**. Par exemple, si vous faites une combinaison avec les cartes «**Focus**» et «**Attaque**», votre personnage fera une **attaque de perçage**.



Vous avez besoin de mana pour utiliser vos compétences spéciales.

Un plateau réactif

Votre plateau contient un **système de rétroaction dynamique**, basé sur des lumières colorées qui accompagnent vos compétences et **indiquent les actions de votre adversaire**.

Par exemple, quand un **personnage est ciblé par votre adversaire** la place sous votre personnage est en **surbrillance rouge**. Si la compétence peut causer des dommages à des carrés adjacents, ils seront également allumer en rouge.



L'adversaire vise maintenant Rota avec son attaque spéciale.



Placement

Les positions de vos personnages sur le plateau sont **essentiels à votre stratégie**.

Par exemple, lorsqu'il est placé sur la **ligne de front** vos combattants recevront **un bonus d'attaque**, mais **prendra plus de dégâts**. Comme la plupart des attaques cibler le premier adversaire en ligne avec votre personnage, en plaçant un caractère sur la ligne de front protégera les membres de votre compagnie derrière elle dans la même colonne d'attaques physiques directes (certaines attaques spéciales peuvent encore passer à travers).



Sur cette image ci-dessus, Rota protège ELAE et vise Orin.

Vous pouvez utiliser **cette ligne de front d'une manière très agressive**, pour augmenter les dégâts à votre adversaire; et vous pouvez également placer un personnage lourdement blindé sur cette ligne pour aider à protéger les personnages derrière elle. Vous pouvez également **déplacer un personnage blessé derrière un autre membre de votre compagnie** à leur tour (ou à la **ligne de défense arrière**) afin de **réduire les dommages** causés par les attaques supplémentaires.

Le renforcement

Vous pouvez renforcer votre compagnie pendant un combat en plaçant de nouveaux personnages sur la carte. Le sytème de renforcement est en court d'equilibrage pour ne pas pénalisé les joueurs qui n'ont que quelques figurines.



L'AVIS DU RÉDACTEUR

J'ai Kickstarté ce projet le 26 Avril 2014 (le temps passe vite…).

Pour quelles raisons ?

Plusieurs aspects étaient très attirants je dois dire… La première raison était sûrement le gameplay novateur à l'époque, car si je me rappelle bien, peu de jeux utilisaient l'interaction physique comme lien vers le jeu vidéo de cette manière. Le seul me venant à l'esprit est le jeu DRAKERZ Confrontation, qui utilise un principe de réalité augmentée en utilisant des cartes à jouer/collectionner pour faire combattre une créature de chaque joueur.

D'ailleurs, en parlant de cartes, voici la deuxième raison : je jouais encore à Magic The Gathering quand j'ai découvert ce projet, et des cartes j'en avais partout… L'idée de décorer notre «coin geek» avec des figurines de très bonne qualité de personnages charismatiques, qui plus est pas uniquement décoratives, me donnait l'eau à la bouche.

À l'heure où le gouvernement souhaite légiférer le sport électronique pour enfin en faire un sport à part entière, je pense que Prodigy peut s'apparenter au jeu d'échec : on place ses combattants et on laisse la magie opérer. Je pense donc que Prodigy a le potentiel pour devenir une des références du jeu vidéo pour toute personne souhaitant investir dans de la figurine !

Pour celles et ceux intéressés par ce jeu, sachez que les premiers accès ALPHA (pour les propriétaire d'un FOUNDER PACK ou Kickstarter) viennent d'être distribués et que l'accès BETA et le jeu sont prévus cette année. Il n'y a pas encore de date exacte, donc restez à l'écoute !

- Eleadrie

Crédit illustration : Hanakai Studio ©
Source :
hanakai.fr
prodigythegame.com
kickstarter.com







Littérature et Jeux-vidéo



Overwatch : Cette organisation a mis fin à la crise et a préservé la paix pendant les décennies suivantes […] mais après bien des années son influence s'est étiolée et elle a finalement été dissoute.
Ça ne vous rappelle pas quelque chose ? Si oui c'est bien normal, difficile de ne pas faire le rapprochement avec d'autres ligues de super-héros, comme par exemple les « *Watchmen* » ou la « *Ligue des Gentlemen Extraordinaires.* »
Blizzard n'est pas le premier à puiser son inspiration dans le monde ***littéraire.***

A partir des *années 1980* et grâce à l'avènement de la console de salon, de nombreux jeux reprennent des grand titres de la littérature, comme *Dr Jeckyl et Mr Hyde* sortie sur *NES* ou l'extrêmement difficile *Castelvania* de *1986*, qui s'inspirait du *mythe de Dracula* écrit par *Bram Stoker*.
Certains studios profitent du succès cinématographique d'une œuvre littéraire pour sortir des jeux vidéo et espérer en faire des succès commerciaux.
C'est notamment le cas des très nombreux titres sortis après *le Seigneur des Anneaux* ou la saga *Harry Potter*, qui sont parus sous différentes licences et sur différents supports *(Gameboy, Playstation, Wii, Xbox, etc)*.
De même, l'incroyable succès du dessin animé *Disney* « *Alice au Pays des Merveilles* », qui aujourd'hui encore fait des émules, a permis la sortie d'un jeu sur le thème d'un pays des merveilles en perdition : *Alice Retour au Pays de la Folie*. D'autres jeux sur cette thématique sont à prévoir, étant donné la sortie au cinéma cet été d'un nouveau film : *Alice - De l'autre côté du miroir*.

En revanche, certains studios n'ont pas forcément envie de faire connaître leur sources d'inspiration ou n'ont pas pu obtenir les droits d'exploitation.
Pour contourner ce dernier problème, *Ubisoft* a fait directement appel à un auteur de Thriller : *Tom Clancy*, qui a créé la série *Rainbow Six*. Il y avait d'ailleurs une blague qui circulait à l'époque dans le milieu littéraire disant que *Tom Clancy signait plus de jeux vidéo que de livres*.
Mais revenons aux studios qui ne veulent pas faire connaître leurs sources d'inspiration de façon claire.
C'est notamment le cas d'*Alone in the Dark*, sorti en *1992* et considéré comme *le premier survival horror* dont les développeurs (notamment *Infogramme*) ont puisé leur inspiration dans *l'œuvre de Lovecraft*.
Cet auteur se retrouve d'ailleurs de façon récurrente dans le jeu vidéo, comme dans la très récente mise à jour de *Hearthstone*, *les Murmures des Dieux très Anciens*.
D'autres, sous couvert d'humour, traitent en réalité de sujets plus graves, comme *L'Odyssé d'Abe*, sorti en *1998*, qui parle de *l'exode des juifs hors*

d'Égypte, s'inspirant ainsi de « *la Bible* ».
De même, de nombreux jeux s'inspirent de « *La Divine Comedie* », rédigée par *Dante Alighieri*. En *2001*, c'est le jeu *Devil May Cry* sur *Playstation 2* qui y fait référence, puis en *2010 Bayonneta*, qui à son tour y glisse des clins d'□il. La même année, *le livre montre son influence en profondeur sur le jeu vidéo* : *Dante's Inferno*, sortie sur *Xbox 360*, *Playstation 3* et sur *PSP*, qui reprend carrément le nom de l'auteur de *la Divine Comedie*. Comme dans le livre original, le héros va descendre dans les différents cercles de l'enfer pour retrouver la femme qu'il aime : Béatrice.

Un autre jeu vidéo extrêmement connu a lui aussi pioché de très nombreuses idées dans un roman. L'□uvre en question a été écrite en *1938* en *Slovénie*, publié sous le titre « *Alamut* » et écrite par *Vladimir Bartol*. Dis comme ça, il est normal que cela ne vous évoque rien. Mais si je vous dis que l'histoire met en scene *Desmond Miles*, qui découvre une machine capable de lui faire vivre les vies de ses ancêtres□ vous commencez à y voir plus clair ? Si je rajoute que l'auteur s'empare de *la secte des Assassins* des siècles passés pour dénoncer les manipulations des *dictatures d'Hitler ou de Staline*. « *Rien n'est réel, tout est permis* », même le slogan est resté le même□ Il s'agit en effet d'*Assassin's Creed*, sorti en *2007*.

La littérature, grâce à l'immense imaginaire qu'elle propose, continuera à influencer le jeu video, mais l'univers de ce dernier influe également depuis quelques années le monde du livre avec notamment la série de roman jeunesse « *les Enquêtes de Logicielle* » parue en *1996*, et régulièrement rééditée. Certains tomes se passent directement dans le monde virtuel (« *@ssassin.net* » paru en *2001* ou « *Cinq degré de trop* » paru en *2008*).
Nous pourrions également parler des *romans* ou des *bandes dessinées* écris directement à partir de l'univers de *World of Warcraft*.
Enfin, dans un cas un peu plus complexe, l'excellent « *Sword Art Online* », qui a connu un énorme succès grâce à son adaptation en *anime*, est au départ une *light novel* écrit par *Reki Kawahara* et qui est directement imaginé à partir du domaine jeu vidéo (et notamment des *casques de réalité virtuelle*). Le roman a été publié au *Japon* en *2009* et il est évident que son auteur ne s'attendait pas à ce que *sept ans plus tard* des développeur d'*IBM* tentent de *donner vie à la fiction*. *Sword Art Online : The Beginning* sera un *VRMMORPG* (*Virtual Reality Massively Multiplayer Online Role Playing Game….c'est long n'est ce pas ?*) et nous proposera d'évoluer dans le monde d'*Aincrad*, et ce grâce aux casques de réalité virtuelle qui ne cessent de s'améliorer.

Il est évident que littérature et jeux vidéo n'ont pas fini d'être liés. Et qui sait, peut être que le prochain roman que vous lirez sera la prochaine star de la Paris Games Week.

Pour allez plus loin :

www.senscritique.com/liste/Lorsque_la_litterature_est_une_source_d_inspiration_pour_les/155266#page-1/
www.actualitte.com/article/tribunes/litterature-et-jeu-video-des-embranchements-multiples/58404
fr.m.wikipedia.org/wiki/Les_Enquêtes_de_Logicielle
hitek.fr/actualite/sword-art-online-the-beginning-mmorpg_8536

L'INTERVIEW

PAR MARCADET

Afin de mettre en lumière les acteurs locaux du jeu vidéo, chaque numéro de #SAYPOURLISPOR comportera désormais une interview de l'un d'entre eux.

Cette nouvelle rubrique vous est proposée par l'ami Marcadet, qui avec son petit micro est allé récolter les confidences sur l'oreiller du créateur du studio Goblinz, Johann Verbroucht, dont le prochain jeu, Dungeon Rushers, est disponible en early access depuis le 9 mai 2016, avec une sortie sur Steam prévue pour l'automne.

Marcadet: Salut Johann, Goblinz Studio, ça existe depuis quand ? Combien de personnes y travaillent ?

Johann Verbroucht : Le studio existe depuis mi-avril 2016, mais le début du développement de Dungeon Rushers a débuté bien plus tôt. Je suis le seul véritable employé du studio et le développeur principal du projet Dungeon Rushers. Pour me prêter main forte, 8 freelance bossent sur les graphismes, la musique, le level design...On bosse par correspondance; la plupart d'entre eux vivent du côté de Strasbourg.

Mcd: Peux-tu nous décrire Dungeon Rushers, ton jeu à venir ?

JV: Pour faire court, c'est une "Heroic Parody", un jeu qui reprend beaucoup des codes du RPG mais qui est aussi très basé sur l'humour, donc, avec des références type Naheulbeuk et Kaamelott. Au début de l'aventure, le joueur est un récureur de latrines. Sur sa route, il va rencontrer des aventuriers à recruter dans son équipe et à faire combattre en utilisant leurs compétences propres.
Durant la première phase, celle d'exploration, on retrouve les traditionnelles ouvertures de portes, les pièges... La phase de combat se déroule au tour par tour.

L'histoire du jeu est centrale (le script fait une soixantaine de pages !): en bref, une entreprise tentaculaire rachète des donjons pour y attirer des aventuriers et les dépouiller quand ils meurent sur place.
Ton équipe va bien évidemment tomber dans le panneau et devra venir à bout de nombreux donjons tordus.

Mcd: Tu m'avais aussi parlé d'un éditeur de niveaux pour partager ses propres donjons avec ses amis. Une intégration Steam Workshop est-elle prévue ?

JV: Après la sortie, les niveaux custom pourront être récupérés directement depuis Steam. Un peu plus tard, on pense aussi rendre notre moteur de donjons plus "user friendly" et le traduire dans plusieurs langues, pour le donner aux joueurs pour qu'ils puissent carrément créer leurs propres campagnes !

Mcd: La formule du dungeon crawler[1] est très à la mode depuis quelques années, surtout chez les indépendants. Chez Goblinz, vous essayez de dépoussiérer un peu le genre ou bien de juste faire un bon rogue-like[2] ?

JV: On a une approche un peu différente, je dirais: pas de RNG[3] et les compétences des différents héros permettent de "casser" un peu certains codes du rogue-like, par exemple esquiver les rencontres avec certains monstres. On essaie de rendre le déroulement de l'aventure plus proche d'une partie de jeu de plateau. Quelques donjons aléatoires seront présents, mais ils sont liés au scénario et je ne voudrais pas le divulgâcher[4] !
Comme on se débarasse de l'aléatoire, on en profite pour rajouter de la rejouabilité, avec des petits achievements[5] qui permettent de débloquer des bonus, comme par exemple un mode de difficulté "héroïque".

Mcd: Malin, vous pensez donc aussi aux hardkorjuskalamor™, qui pourront s'amuser à essayer de tout débloquer.

JV: Oui, il reste bien sûr possible d'avancer dans le jeu en enchaînant des sessions courtes. Je sais que c'est parfois difficile de trouver du temps pour jouer, vu que je suis dans la vie active, d'un autre côté si je me retrouve avec un après-midi de libre, je suis capable de passer 4 heures d'affilée sur un jeu.

Je trouve qu'il est important pour un jeu de ne pas "forcer" le joueur à s'engager sur la durée, mais de lui permettre aussi de s'investir s'il le souhaite.

Mcd: Pourquoi t'être lancé dans le développement de jeux ? Pourquoi en indé ?

JV: Si je développe un jeu vidéo, c'est parce que j'aime ça ! Le jeu a été développé sur notre temps libre. Cela enlève une partie de la pression, des contraintes de temps, du besoin de rentabilité,etc... Mais on n'est jamais à l'abri d'une bonne surprise ! Comme on s'autoédite, on prend nous-même les grosses décisions, on peut mettre en avant les aspects qu'on veut (ici, l'histoire) et on n'a pas besoin de se limiter sur l'humour par exemple.

Mcd: Quels jeux t'ont le plus inspiré pour Dungeon Rushers ?

JV: Les influences sont vraiment trop nombreuses pour toutes les citer, mais je pense que les Final Fantasy m'ont beaucoup inspiré. On est aussi potes avec les développeurs de Darkest Dungeon, avec qui on a échangé des conseils très utiles !

Mcd: Quel est LE truc qui te fait te dire qu'un jeu est génial ?

JV: Le sens du détail. Des petites touches, qui ne servent pas forcément le gameplay, mais savent rendre un univers crédible. En examinant les jeux, on arrive souvent à deviner si les développeurs étaient pris par le temps ou si au contraire ils ont pu se prendre un moment vers la fin du développement pour fignoler leur projet.

Mcd: As-tu des conseils à donner aux jeunes déveoppeurs qui se lancent dans le "game game"[6] ?

JV: On ne peut pas être bon(ne) dès le début. Il faut se faire la main à son rythme en montant des petits projets qui nous plaisent. Même les écoles du jeu vidéo ne donnent pas de formule magique pour créer un titre qui casse la baraque.
Pas besoin de s'y consacrer entièrement non plus, au contraire, développer un jeu en travaillant ou en étudiant à côté, ça permet d'apprendre à avoir une certaine rigueur.

Mcd: Si tu as des remerciements ou un petit coup de pub à faire, c'est le moment !

JV: Alors je tiens à remercier Thomas Frick, qui a fait la direction artistique du jeu;
Robin Dussart, le Compositeur; Stéphane Lévèque, le Scénariste; ainsi que
Julien Lourdeaux, le 2D Artist; Bastien Lockage, le Level Designer; Kevin Gallet, qui gère le serveur du jeu et Dimitri Guindet, Responsable des voix et de la Masterisation.

Et surtout, merci à toi Marcadet, pour m'avoir interviewé avec un professionnalisme exemplaire !

Mcd: Oh tu me flattes !

JV: Non non, j'insiste, je salue surtout la façon dont tu restranscris tous mes propos avec exactitude !

Mcd: Je ne fais que mon travail, voyons ! Dernière question, quels sont selon toi les trois jeux auquel il faut jouer dans sa vie ?

JV: Impossible de n'en citer qu'un ! Pour les "classiques", je dirais Baldur's Gate et Diablo 2. Et puis pour citer un jeu récent, Darkest Dungeon !

Merci à Johann Verbroucht du Goblinz Studio pour avoir participé à cette première interview dans #SAYPOURLISPOR ! On se retrouve au prochain numéro pour une nouvelle rencontre (aléatoire).

LE LEXIQUE DES GENS QUI NE COMPRENNENT PAS MARCADET

[1] DÉSIGNE LES JEUX OÙ LE JOUEUR PARCOURT DONJONS ET A CACHOTS, SEUL OU ACCOMPAGNÉ, AFIN DE PILLER LES TRÉSORS ET TABASSER LES MONSTRES QUI S'Y TROUVENT.

[2] AUTRE NOM DU DUNGEON CRAWLER.

[3] RNG POUR RANDOM NUMBER GENERATOR, EXPRESSION QUI DÉSIGNE TOUT CE QUI EST ALÉATOIRE DANS UN JEU VIDÉO

[4] NDLR: EN GROS, SPOILER, MAIS MARCADET TROUVAIT CE MOT-LÀ PLUS DRÔLE.

[5] CONDITIONS SPÉCIALES À REMPLIR POUR DÉBLOQUER UN BONUS, OU JUSTE DU RESPECT.

[6] NDLR: MARCADET REGRETTE D'AVOIR INVENTÉ CETTE EXPRESSION.



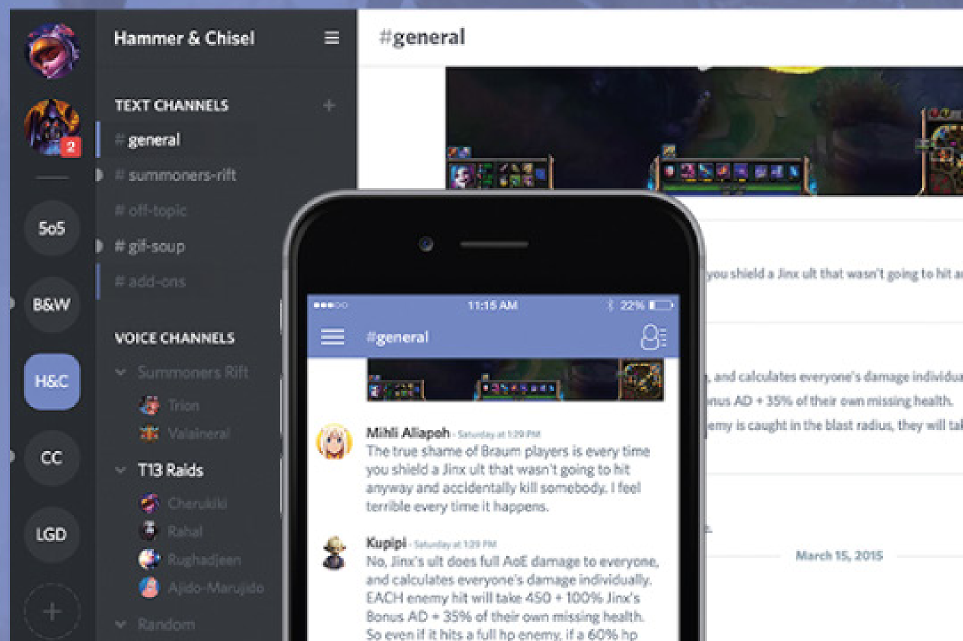
VENEZ NOUS REJOINDRE !

discord.lorraineesport.fr



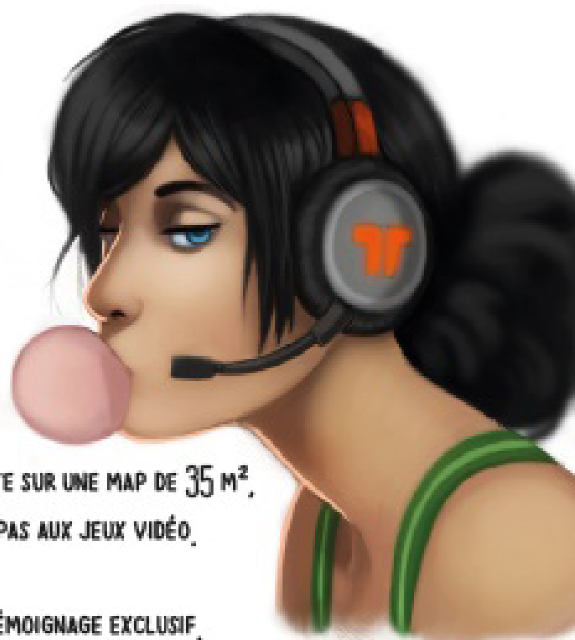
DISCORD

FREE VOICE AND TEXT CHAT FOR GAMERS



COMMENT VIVRE ?

AVEC UNE FILLE QUI NE JOUE PAS AUX JEUX VIDÉO



En France, ils sont plusieurs milliers à être concernés par ce fléau. Enfermés dans leur solitude, ils vivent un quotidien difficile, fait de réprimandes et d'incompréhension. Ces joueurs aguerris ont beau avoir, pêle-mêle, appris les meilleures techniques d'infiltration, piloté des voitures volantes comme des dieux ou mis en déroute un groupe terroriste sur une map de 35 m², ils doivent, en silence, supporter une réalité bien plus délicate : leurs copines ne jouent pas aux jeux vidéo.

Nous avons rencontré Max*, pour évoquer avec lui ce calvaire de tous les instants. Un témoignage exclusif.

* Le nom de notre président a été changé afin de préserver son anonymat. LOL

Lorraine E-Sport : Max, vous vivez depuis un an et demi avec une femme qui ne joue jamais aux JV...

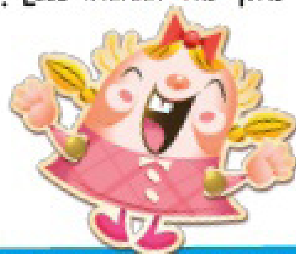
Max : Jamais, ce n'est pas tout à fait vrai. Elle joue à Candy Crush de temps en temps...

... Oui donc elle ne joue jamais aux jeux vidéo, en fait.

Voilà, c'est ça. Mais il y a déjà joué, étant môme : elle avait une PS1.

Ah ouf, tout de même : Suikoden, Final Fantasy VII, Metal Gear Solid...

Non, non, rien de tout ça. V Rally, Cool-boarders, Spyro. Elle n'aimait pas Tomb Raider.



Ah merde.

Ouais.

Poursuivons. Comment ça se passe le quotidien avec elle ?

Oh, ça va, on s'y fait. Bon, il a fallu négocier, mais vous savez ce que c'est, quand on se met en couple, on ne peut plus jouer jusqu'à 4 heures du mat, m'voyez. Donc j'ai réduit légèrement le rythme.

Combien ?

Une heure par soir.

Ah quand même.

Ouais.



Et vous n'avez jamais essayé de jouer ensemble ?

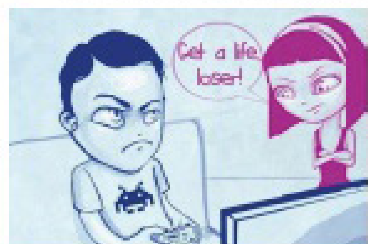
Oh si, j'ai essayé de l'initier à Rocket League, un petit jeu un peu casu mais très sympa. Elle m'a fait une Spiderman : elle avait une passion folle pour les murs, dont elle n'arrivait pas à descendre. Sinon on a essayé Trine : je pense qu'il y avait trop de boutons, elle a abandonné au bout de cinq minutes.

Un conseil pour tous ceux qui subissent la même chose ?

Oui : achetez un bon casque.

Pour amortir les coups ?

Non : pour ne pas l'entendre râler que vous parlez trop fort avec vos potes !





C'est un rageux :/



L'association s'excuse par avance auprès des gameuses pour ce ramassis de clichés dégueulasse qui ne fait pas honneur à notre structure. L'intéressée a d'ailleurs pris les mesures de rétortion nécessaires.

Gabbaminchioni a rejoint le match
GABBAMINCHIONI you're so fucking lucky
VOUS ty
Gabbaminchioni a quitté le match

DJALMINHA a rejoint le match
DJALMINHA a quitté le match

[NNT] MUSSTEVE hello
TURBO Thanks!
[NNT] MUSSTEVE its me
TURBO oh its you?
TURBO Well then everythings okey.
[NNT] MUSSTEVE NAH ITS JOHN CENA
TURBO XD

Server: EU104-Orion2
YOU are you okay dude?
IN EXILED shh
IN EXILED it's past
YOU you make me sad :
YOU :/
IN EXILED you're just bad it happens
IN EXILED shhh
IN EXILED it's in the past

IN EXILED you want it? okay
IN EXILED Awful faggot that can't play the game
YOU damn
IN EXILED Get cancer just like your dead mother.
[TEAM] YOU enjoy the report
YOU Whoops...
YOU Whoops...
YOU Whoops...



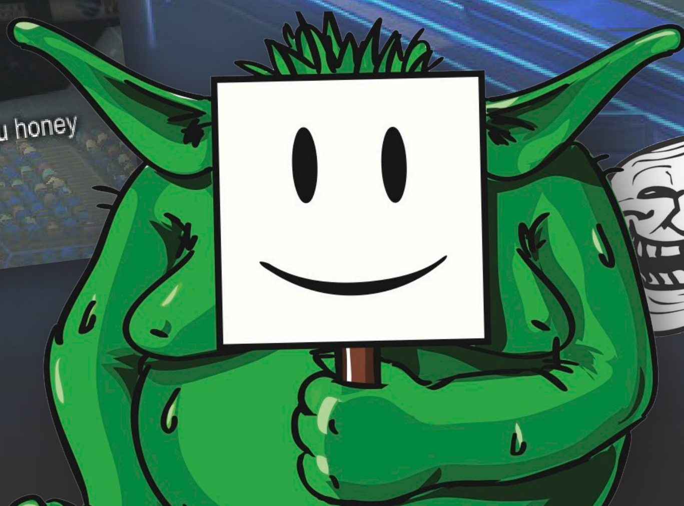
can't accept the luck within' them lmfao
YOU the salt is real
YOU What a save!
IN EXILED of course it's real
IN EXILED seeing people like you
IN EXILED randomly clicking buttons
IN EXILED lmfao
YOU I have a gamepad

IN EXILED lmfao
YOU I have a gamepad
YOU What a save!
IN EXILED so what?
IN EXILED it has buttons
IN EXILED wtf
IN EXILED XDDD
IN EXILED Attend to school sometimes fag.

Server: EU104-Orion2
IN EXILED XDDD
IN EXILED Two guys crash intoball
IN EXILED ball in my goal
IN EXILED legit, right
YOU Whoops...
IN EXILED but question my skill right
IN EXILED gotta love the excuses of fags that just
can't accept the luck within' them lmfao

MAXIMUS Noooo!
MAXIMUS Noooo!
MONKIEKING91 Sorry!
MAXIMUS ez
YOU Noooo!
YOU Noooo!
NICHOLASSMARTIN maximus no need to be a
cunt m9

KLEINFAISST xD
KLEINFAISST What a save!
HRO as i said, shit
HRO started with first kickoff
KLEINFAISST im better tthan you honey
HRO where?
HRO in lying?
KLEINFAISST 1v1?







YOU No Problem.
K____K fucking ping!!!!!!!!!!!!!!
YOU Nice shot!
FIMMEH Thanks!
YOU gg
K____K fuck you
K____K left the match
YOU oO

09:24:37 [Tous] [OldS]John_Frage: eladrie
09:24:45 [Tous] [OldS]John_Frage: has aimhack

Server: EU85-Nova
MAXIMUS Wow!
[TEAM] MAAATTT I got it!
CHANCE Great pass!
[TEAM] MAAATTT I got it!
[TEAM] MAAATTT I got it!
YOU Thanks!
^COE What a save!
MAXIMUS nique ta race

SOME??!! FROM HELL =DDD HAHAHAHA
SOME??!! FROM HELL =DDD LUCK IS REAL :+
YOU salt too
SOME??!! FROM HELL =DDD FUNNY :d
SOME??!! FROM HELL =DDD omfg fucking lucker shit
Some??!! FROM HELL =DDD left the match

CKET
GUE

YOU ez
EDA | STUEMPES_ du wixxa
EDA | STUEMPES_ hurensohn
YOU chocolatine
EDA | STUEMPES_ deine mudda is scheise im köfdöfw
EDA | STUEMPES_ tfic dich
YOU tabouret

YOU Whoops...
YOU Whoops...
TOUFFEUCH you're just a fucking bad player
TOUFFEUCH i fuck your mom
YOU so bad that I'm winning
YOU What a save!
YOU What a save!
YOU What a save!

Server: EU9-Voxel2
YOU Whoops...
YOU dat salt
YOU Nice shot!
YOU Nice shot!
YOU What a save!
LUTRIX it seems like you have a little dick
YOU hahahah
YOU Whoops...

Server: EU55-Venturi
-STARS- ELEADRIE What a save!
-STARS- ELEADRIE What a save!
-STARS- ELEADRIE What a save!
MAXIMUS What a save!
MAXIMUS What a save!
EL CARLOS get dunked
MAXIMUS get cancer
EL CARLOS damn

KLEINFAISST niggo
HRO i dont go to ur shots either
HRO vcant u just play good?
KLEINFAISST could ask you the same
HRO What a save!
KLEINFAISST Nice shot!
HRO What a save!
HRO What a save!

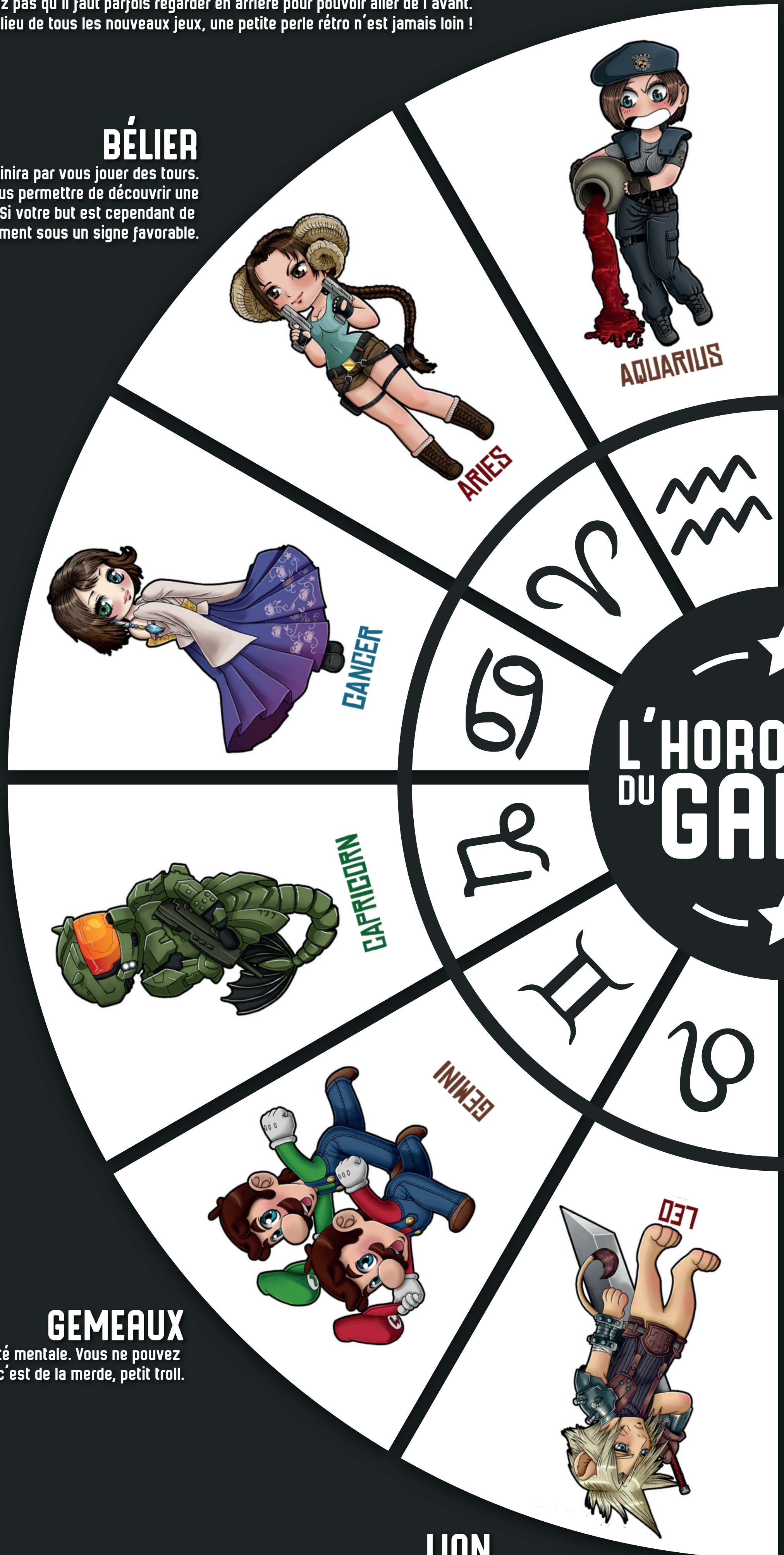
Server: EU95-Apogee
KLEINFAISST 1v1?
HRO no the points say enough
KLEINFAISST points say nothing
KLEINFAISST What a save!
HRO 3rd time stealed shot
KLEINFAISST stop write
KLEINFAISST niggo
HRO i dont go to ur shots either

VERSEAU

Votre curiosité des différents genres de jeux se marie mal avec votre manque de temps. N'oubliez pas qu'il faut parfois regarder en arrière pour pouvoir aller de l'avant. Si vous êtes perdu au milieu de tous les nouveaux jeux, une petite perle rétro n'est jamais loin !

BÉLIER

Votre tendance à essayer de finir les jeux le plus vite possible finira par vous jouer des tours. Prendre son temps et apprécier les paysages peut vous permettre de découvrir une nouvelle facette d'un jeu. Si votre but est cependant de devenir speedrunner, l'arrivée de l'été place votre entraînement sous un signe favorable.



CANCER

Ce mois-ci, vous vous sentez particulièrement remonté contre vos co-équipiers. N'oubliez pas que chacun à un niveau de jeu différent, et que ce n'est pas parce que vos amis sont morts 9 fois dans votre partie de League of Legends que vous devez hurler pour autant. Pour éviter de vous retrouver seul, passez peut-être aux jeux solos pendant un temps.

CAPRICORNE

Vous avez décidé de casser les pieds de vos amis en leur disant que France eSports c'est la FFJVE en plus "offishal". Oui, parce qu'en plus vous vous prenez pour une star du gangsta rap. Une partie de Doom en difficulté maximale vous remettra les idées en place.

GEMEAUX

Soyez attentifs à votre santé mentale. Vous ne pouvez en même temps apprécier Overwatch et dire que Paladins c'est de la merde, petit troll.

LION

A force de jouer au plus fort, on se fait avoir. Vous le saviez pourtant que FEAR n'était vraiment pas fait pour vous. Notre conseil : prenez un milk-shake vanille-fraise, un bain chaud, dormez avec une veilleuse et faites quelques parties de Kirby: Au Fil De L'aventure. Ça ira mieux le mois prochain.

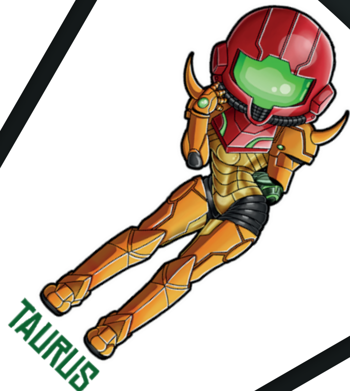
VIERGE

Vous avez bien essayé de streamer du Candy Crush… mais vous n'avez pas eu le résultat attendu. Il devient de plus en plus évident que ce jeu ne s'adresse pas au public que vous visiez. Aujourd'hui, c'est décidé, vous tentez un jeu avec plus d'action, pour montrer à tous de quelle façon vous vous vengez de ces méchants cochons verts !



TAUREAU

Vous venez de découvrir les jeux de type Die and Retry, pour le plus grand malheur de votre clavier. Pas la peine de vous rouler tel un burrito dans votre couette en pleurant que vous êtes encore mort… Si vous voulez passer le premier boss investissez plutôt dans un clavier en adamantium.



SCORPION

Pour vous, ce sera sensations fortes. Que ça soit sur les pistes de Trackmania ou sur le 32ème Five Nights at Freddies, c'est adrénaline à tous les repas. Être un casse-cou a cependant un prix ; faites attention à votre temps de sommeil.



SCOPE

MER



SAGITTAIRE

Vous êtes du même signe que notre président bien-aimé et, comment dire… Courage. Ça doit pas être facile tous les jours, surtout pour vos proches, qui vous entendent hurler parce que vous avez loupé votre aerial sur Rocket League.



POISSONS

Vous tournez en rond depuis un certain temps et tous vos amis sont passés AK sauf vous… Invitez-les à jouer à Mario Kart et lapidez-les à grand coup de carapaces. Ce n'est pas très sport mais ça détend (attention, vous risquez quand même de perdre vos amis).



BALANCE

Ce mois-ci, vous pesez le pour et le contre. Overwatch ou Doom… Doom ou Overwatch ? Un choix difficile. Le plus simple: achetez les deux, fuyez votre banquier et mangez des pâtes.

Crédit illustration : Zim
Site internet : http://mademoisellezim.com/



LORRAINE E-SPORT

ORGANISATION ET ANIMATION D'ÉVÉNEMENTS E-SPORT EN LORRAINE

Ce fanzine est l'aboutissement du travail de chacun sur des sujets choisis par nos membres. Certains articles peuvent traiter de sujets d'actualités et d'autres de sujets personnels, il est donc nécessaire de prendre ces contenus à leurs justes valeurs. En espérant que vous appréciez ce projet jusqu'au prochain numéro.



